

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

Card Game Toy Bar Code

JPO
Trans

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)特許出願公開番号

特開平5-307634

(43)公開日 平成5年(1993)11月19日

(51)Int.Cl. ⁵	識別記号	庁内整理番号	FI	技術表示箇所
G 0 6 K 7/10	R	8945-5L		
A 6 3 F 1/02	Z	8907-2C		
9/22	F			
G 0 6 K 17/00	L	7459-5L		

審査請求 未請求 請求項の数2(全 6 頁)

(21)出願番号 特願平4-111855

(22)出願日 平成4年(1992)4月30日

(71)出願人 000128234

株式会社エポック社

東京都台東区駒形1丁目12番3号

(72)発明者 原 洋

東京都台東区駒形1丁目12番3号 株式会
社エポック社内

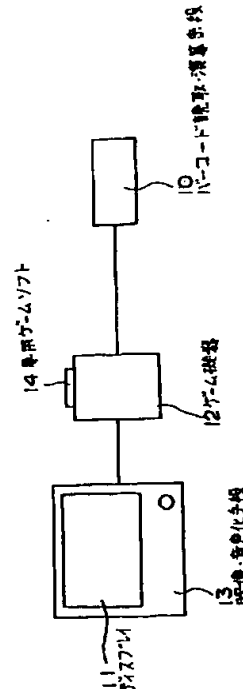
(74)代理人 弁理士 羽村 行弘

(54)【発明の名称】 カードゲーム玩具

(57)【要約】

【目的】バーコードから得られるデータに従ってゲーム内容を決定すると共に、このゲーム内容を映像化及び音声化することで、視覚、聴力に訴え、迫力や臨場感、ゲーム展開の意外性が向上したカードゲーム玩具を提供する。

【構成】カード1のバーコード1aを読み取り、読み取ったデータを他の情報に変換するバーコード読取・演算手段10を、前記情報に従ってゲーム内容を決定する専用ゲームソフト14が搭載されたゲーム機器12に接続し、当該ゲーム機器12に、前記ゲーム内容を映像化及び音声化する映像・音声発生手段13を接続した。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 カードのバーコードを読み取り、読み取ったデータを他の情報に変換するバーコード読取・演算手段と、前記情報に従ってゲーム内容を決定するプログラム用メモリを備えたゲーム機器と、前記ゲーム内容を映像化及び音声化する映像・音声発生手段と、を備えたことを特徴とするカードゲーム玩具。

【請求項2】 カードのバーコードを読み取るバーコード読取手段と、前記読み取ったデータを他の情報に変換し、この情報に従ってゲーム内容を決定するプログラム用メモリを備えたゲーム機器と、前記ゲーム内容を映像化及び音声化する映像・音声発生手段と、を備えたことを特徴とするカードゲーム玩具。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、カードゲーム玩具に係り、特に、バーコードから読み取ったデータに従って、ゲーム内容を決定すると共に、当該ゲーム内容を映像化するカードゲーム玩具に関する。

【0002】

【従来の技術】従来から、流行マンガのキャラクタ等や、文字、記号等をカードに記入して、そのカードに性格や強さを与え、そのデータに従ってカードとカードを見せ合って対戦させ、勝敗を決定する遊びがある。また、近年では、特開平3-193074号公報に開示されている従来例のように、必要なデータがバーコード表示されたカードのバーコードを読み取り、このデータに従ってカードとカードとを対戦させ、この対戦結果を数字に変換してディスプレイに表示し、遊戯者がこの数字を読み取ることでゲームの勝敗を決定するカードゲーム玩具が紹介されている。このカードゲーム玩具は、あらゆる商品に付いているバーコードでも使用することができるため、手持ちのカードを簡単に増やすことができ、ゲームの展開に変化を付けることができる。また、バーコードを見ただけでは、そのカードの強さや特徴等を知ることができないため、強いバーコードを探す面白さも付加されると共に、ゲームに意外性が生じ、ゲームの面白さを倍増することができる。さらに、コンピュータの演算によりカードの勝敗を決定するため、攻撃防御のテンポがよく、対戦に緊迫感があり、しかも勝敗の判定に公平性がある等、多くの利点を有している。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、前記特開平3-193074号公報で紹介されているカードゲーム玩具は、ディスプレイに数字のみが表示され、カードに記入されたキャラクタ等が実際に戦う場면을映像化することができないため、具体的な対戦内容を想像でしか知ることができないという問題があった。また、前記カードゲーム玩具は、ゲームスタート時、バーコード入力時、ディスプレイに結果を表示する時等に、単調なメ

ロディーが流れるだけであり、ゲーム内容を盛り上げる音響効果が期待できないという問題があった。

【0004】本発明は、このような問題を解決することを課題とするものであり、バーコードから得られるデータに従ってゲーム内容を決定すると共に、このゲーム内容を映像化及び音声化することで、視覚、聴力に訴え、迫力や臨場感、ゲーム展開の意外性が向上したカードゲーム玩具を提供することを目的とする。

【0005】

10 【課題を解決するための手段】この目的を達成するため、本発明は、カードのバーコードを読み取り、読み取ったデータを他の情報に変換するバーコード読取・演算手段と、前記情報に従ってゲーム内容を決定するプログラム用メモリを備えたゲーム機器と、前記ゲーム内容を映像化及び音声化する映像・音声発生手段と、を備えたことを特徴とするカードゲーム玩具を提供するものである。

20 【0006】そして、カードのバーコードを読み取るバーコード読取手段と、前記読み取ったデータを他の情報に変換し、この情報に従ってゲーム内容を決定するプログラム用メモリを備えたゲーム機器と、前記ゲーム内容を映像化及び音声化する映像・音声発生手段と、を備えたことを特徴とするカードゲーム玩具を提供するものである。

【0007】

30 【作用】請求項1記載の本発明によれば、前記バーコード読取・演算手段から得られた情報によりゲーム内容を決定することができると共に、ゲーム内容を映像表示及び音声化することができるため、常に前記ゲーム内容を視覚、聴力に訴えることができ、迫力や臨場感を得ることができる。即ち、映像化、音声化されるキャラクタや当該キャラクタの能力、生命力、武器、背景、状況等の設定は、前記情報に従って逐次変化するため、常に予期せぬゲーム展開が期待でき、ゲームの面白さが倍増する。さらに、あらゆる商品に付いているバーコードを使用することができるため、遊戯者は、自分に有利なカードを見つける楽しみが得られ、また、遊戯者が見つけたカード内容が映像化、音声化されるという楽しみを得ることもできる。

40 【0008】また、請求項2記載の発明によれば、前記バーコード読取手段から得られたデータを、前記ゲーム機器で他の情報に変換すると共に、この情報に従ってゲーム内容を決定し、さらに前記ゲーム内容を映像表示及び音声化することで、請求項1と同様に、常に前記ゲーム内容を視覚、聴力に訴えることができ、迫力や臨場感、ゲーム展開の意外性等を得ることができ、ゲームの面白さが倍増する。

【0009】

50 【実施例】次に、本発明に係る一実施例について、図面を参照して説明する。

(実施例1) 図1は、本発明の実施例1に係るカードゲーム玩具の構成図、図2は、図1に示すバーコード読取・演算手段の外見斜視図である。

【0010】図1及び図2に示すように、本発明に係るカードゲーム玩具は、必要なデータがバーコード表示されたカード1のバーコード1aを読み取り、読み取ったデータを他の情報に変換するバーコード読取・演算手段10と、当該バーコード読取・演算手段10に接続され、前記情報に従ってゲーム内容を決定するプログラム用メモリを備えたゲーム機器12と、当該ゲーム機器12に接続され、前記ゲーム内容を映像化及び音声化する映像・音声発生手段13とて構成されている。

【0011】尚、実施例1では、前記バーコード読取・演算手段10として、特開平3-193074号公報で紹介されたカードゲーム玩具を、ゲーム機器12として、市販のスーパーファミコンを、映像・音声発生手段13として、家庭用テレビを使用した場合について説明する。前記バーコード読取・演算手段10は、特に、図2に示すように、本体2の上縁(奥)側(手前側でもよい)に、カード1を所望の方向、例えば、矢印方向に瞬時的に通過させることでバーコード1aを読み取れる赤外線フォトセンサー等からなるバーコード読取手段3が設置されている。また、本体2のほぼ中央部には、勝敗表示手段である液晶ディスプレイ(LCD)4が設けられている。

【0012】前記液晶ディスプレイ4の左側P1には、攻撃キー(バトルキー)5aとパワーアップキー6a、右側P2には、攻撃キー5bとパワーアップキー6bが、それぞれ設けられている。また、ディスプレイ4の下縁(手前)側には、攻撃側か守備側かの指示や攻撃表示などを示す豆球(LED)L1~L5が配列され、さらに、その下側には、電源スイッチK1、セレクトキーK2、セットキーK3が配列されている。

【0013】さらに、前記本体2の内部には、図示しないが、前記バーコード1aから得たデータを、予め決定されている計算式を用いて演算する演算手段が備えられている。また、前記本体2の前側には、ゲーム機器12と接続するための端子が装入されるジャック7が設置されている。

【0014】前記ゲーム機器12には、前記バーコード読取・演算手段10から転送された情報に従ってゲーム内容を決定する専用ゲームソフト(プログラム用メモリ)14が搭載されている。また、前記映像・音声発生手段13は、映像やメッセージ等を表示するディスプレイ11を備えている。

【0015】次に、実施例1に係るカードゲーム玩具の具体的な動作について説明する。図3は、実施例1に係るカードゲーム玩具の構成を示すブロック図である。図3に示すように、カード1のバーコード1aのデータを読み取ったバーコード読取手段3は、そのデータをデータ

演算手段に転送する。前記データを受け取ったデータ演算手段は、前記データを演算して他の情報に置き換え、この情報をゲーム機器12に転送する。前記情報を受け取ったゲーム機器12は、この情報により、ゲーム内容、即ち、キャラクタの設定、キャラクタの能力、武器、生命力等、背景等の場面の設定等、ゲームの進行に必要な条件を決定し、この信号を映像・音声発生手段13に転送する。そして、前記信号を受け取った映像・音声発生手段13は、この信号を映像及び音声に変換し、前記ゲーム内容を映像化・音声化する。

【0016】次に、実施例1に係るカードゲーム玩具の遊び方の一例を説明する。図4は、実施例1に係るカードゲーム玩具の遊び方の一例を示すフローチャートである。尚、実施例1では、一人でゲームを行う場合について説明し、前記バーコード読取・演算手段10に備えられている各キーは、この専用ゲームソフトの内容に合わせて作用するように設定し、映像は、ディスプレイ11に表示されるため、ディスプレイ4への表示は行わないことにした。

【0017】先ず、バーコード読取・演算手段10、ゲーム機器12、映像・音声発生手段13の電源スイッチをONする(ステップ401)と、映像・音声発生手段13のディスプレイ11に、初期画面(ステップ402)が表示されると共に、音楽が流れる。この初期画面には、ゲームの種類、対戦人数等のモード設定の支持が表示される。この支持に基づいて、セレクトキーK2を押してモード設定を行う(ステップ403)。次に、ディスプレイ11に、前記モード設定に対応したメッセージが表示される(ステップ404)。次に、前記メッセージに従って、カード1からバーコード1bに表示されているデータを入力する(ステップ405)。ここで、入力するカード1は、キャラクターカード、キャラクターの能力を補って攻撃力をアップさせる武器カード、キャラクターの守備力をアップさせる防具カード、キャラクターの生命力をアップさせるアイテムカード等、メッセージに従って、所望のカード1を入力する。ここで、これらのカード1は、専用ゲームソフト14の内容により、種類や枚数等が異なってもよい。そして、このように、全ての条件設定(ゲーム進行上の手続き)をカード入力で行えるため、簡単にゲームを進行することができる。

【0018】次に、前記カード1から入力されたデータを使用して演算を行い、前記データを他の情報に変換した(ステップ406)後、この情報に従って、キャラクター等の初期条件を設定し(ステップ407)、この内容をディスプレイ11に映像表示すると共に、音声化する(ステップ408)。この時、前記専用ゲームソフト14の内容により、前記初期条件は、予め登録されているキャラクタ、武器、防具等から選択される場合や、コンピュータ内で情報を合成して、新しいオリジナルキャラ

ラクタ、武器、防具等を作り出すこともできる。

【0019】次に、前記初期条件に従ってゲームをスタートする場合は、セットキーK₃を押してゲームをスタート（ステップ410）し、前記初期条件を変更する場合には、セレクトキーK₂を押してステップ404に戻り、新たにカード入力を行う（ステップ409）。初期条件が決定した後、ゲームをスタート（ステップ410）すると、前記専用ゲームソフト14の内容に基づいて、初期条件で設定したキャラクターが行動（戦い）を開始する。この時、例えば、敵に爆弾を投下する等の行動を行う場合は、タイミングを合わせて攻撃キー5aを押す等して、ゲームを進行する。尚、この様子は、全てディスプレイ11に映像表示（アニメーション表示）されると共に、効果音やメロディーが発生する。

【0020】また、戦いの途中では、コンピュータが常に、キャラクターや敵のダメージを計算して、キャラクターの生存判定を行い（ステップ411）、生存値HP=0となった時に、ゲームは、終了する（ステップ422）。一方、前記行動（戦い）の途中で、例えば、キャラクターに所望の武器や、防具を与えたり、生命力をアップさせる等、所望の条件変更を行う場合（ステップ412）は、セレクトキーK₂を押して、一旦、ゲームを中断（ステップ414）し、ディスプレイ11にモード設定画面が表示され、この画面に従って、セレクトキーK₂を押し、変更したいモードを選択する（ステップ415）。次に、ディスプレイ11にメッセージが表示され、（ステップ416）、このメッセージに従って、所望のカード1を入力（ステップ417）し、前記カード1から入力されたデータを使用して演算を行い、前記データを他の情報に変換した（ステップ418）後、この情報に従って、キャラクターの新たな条件を決定する（ステップ419）、この内容をディスプレイ11に映像表示すると共に、音声化する（ステップ420）。その後、セットキーK₃を押して、ゲームを再開（ステップ421）する。

【0021】また、ゲームの途中で、終了したい場合（ステップ413）には、電源スイッチK₁を押して、ゲームを終了する（ステップ422）。尚、実施例1では、バーコード読取・演算手段10として、特開平3-193074号公報で紹介されたカードゲーム玩具を使用した。これに限らず、バーコードを読み取ることができ、このデータを演算処理して、他のデータに変換することが可能であれば、他のバーコード読取・演算手段を使用してもよい。

【0022】また、ゲーム機器12として、市販のスーパーファミコンを使用した。これに限らず、パーソナルコンピュータ等、他のテレビゲーム機を使用してもよい。さらに、前記バーコード読取・演算手段10を、専用ゲームソフトを備えたゲームボーイ等の小型機種に接

続してもよい。また、本発明に係るカードゲーム玩具は、専用ゲームソフトを対応させれば、あらゆる商品に付いているバーコードを入力してもゲームを進行することが可能である。

【0023】また、本実施例では、一人でゲームを行う場合について説明したが、これに限らず、複数でゲームを行うこともでき、また、カード同士を対戦させる等、専用ゲームソフトの内容を変更することで、あらゆる種類のゲームを行うことが可能である。そして、本実施例では、ロールプレイングゲームを基本として説明したが、これに限らず、専用ゲームソフトを対応させることで、例えば、野球ゲーム、サッカーゲーム、レーシングゲーム等、他のゲームを行うことも可能である。

（実施例2）次に、本発明に係る実施例2について、図面を参照して説明する。

【0024】図5は、本発明の実施例2に係るカードゲーム玩具の構成図である。図5に示すように、実施例2に係るカードゲーム玩具は、必要なデータをバーコード表示したカードのバーコードを読み取るバーコード読取手段21と、前記読み取ったデータを他の情報に変換し、この情報に従ってゲーム内容を決定する専用ゲームソフト24を備えたゲーム機器22と、前記ゲーム内容を映像化及び音声化する映像・音声発生手段13とで構成されている。

【0025】このカードゲーム玩具は、バーコード読取手段21から転送された、データを専用ゲームソフト24で、演算して他の情報に変換し、さらにこの情報に従ってゲーム内容を決定する。前記バーコード読取手段21としては、実施例1で使用したバーコード読取・演算手段10の演算手段を取り除いたものを使用することができる。また、実施例1で使用したバーコード読取・演算手段10に、バーコード演算手段を作動する・しないの切り換えスイッチを設置して、このスイッチを切り換えることで、実施例2に使用することもできる。さらに、通常使用されているペンタイプライダー等、バーコードの読み取りが可能であれば、他のバーコード読取手段を使用してもよい。

【0026】前記ゲーム機器22及び映像・音声発生手段13は、実施例1と同様の機器を使用することができる。図6は、実施例2に係るカードゲーム玩具の構成を示すブロック図である。図6に示すように、カード1のバーコード1aデータを読み取ったバーコード読取手段21は、そのデータをゲーム機器22のデータ演算手段に転送する。前記データを受け取ったデータ演算手段は、前記データを演算して他の情報に置き換えた後、この情報によりゲーム内容を決定し、この信号を映像・音声発生手段13に転送する。そして、前記信号を受け取った映像・音声発生手段13は、この信号を映像及び音声に変換し、前記ゲーム内容を映像化・音声化する。

【0027】この実施例2に係るカードゲーム玩具も、

成図である。

【図2】図1に示すバーコード読取・演算手段の外見斜視図である。

【図3】実施例1に係るカードゲーム玩具の構成を示すブロック図である。

【図4】実施例1に係るカードゲーム玩具の遊び方を示すフローチャートである。

【図5】本発明の実施例2に係るカードゲーム玩具の構成図である。

【図6】実施例2に係るカードゲーム玩具の構成を示すブロック図である。

1 カード

1 a バーコード

2 本体

3 バーコード読取手段

10 バーコード読取・演算手段

11 ディスプレイ

12 ゲーム機器

13 映像·音声化手段

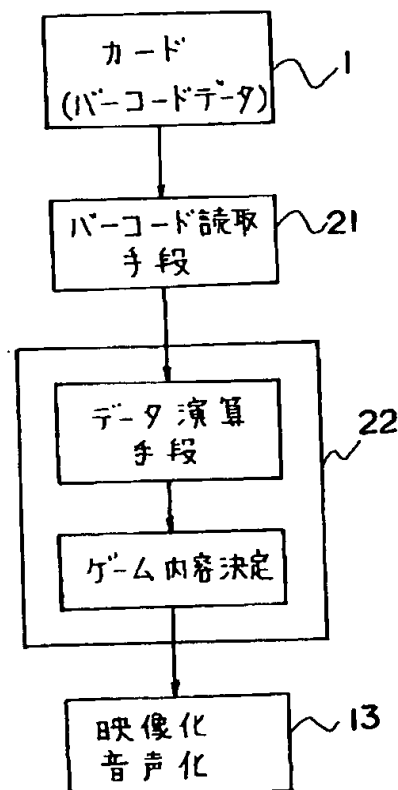
14 専用ゲームソフト

21 バーコード読取手段

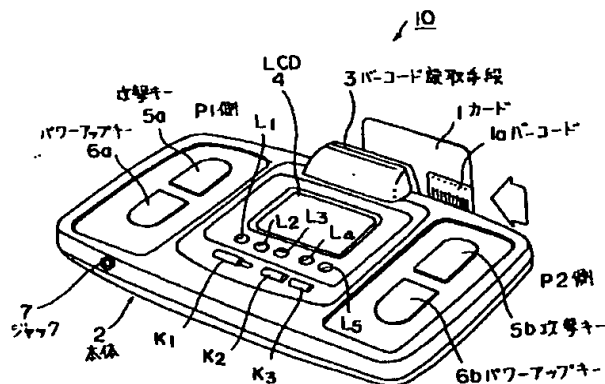
22 ゲーム機器

24 専用ゲームソフト

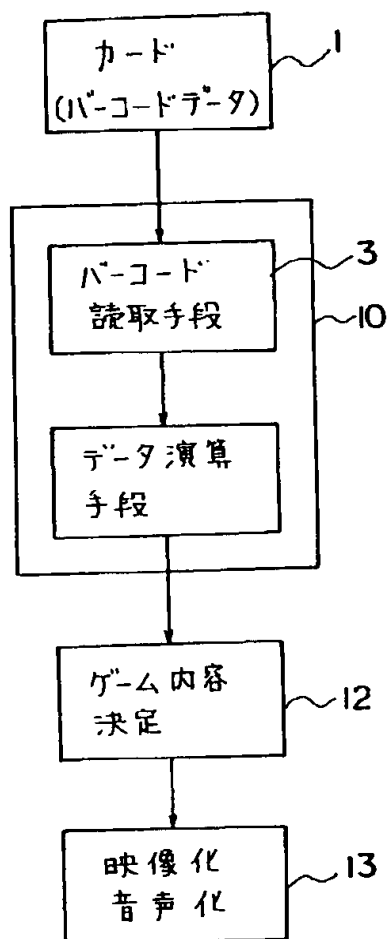
【图6】



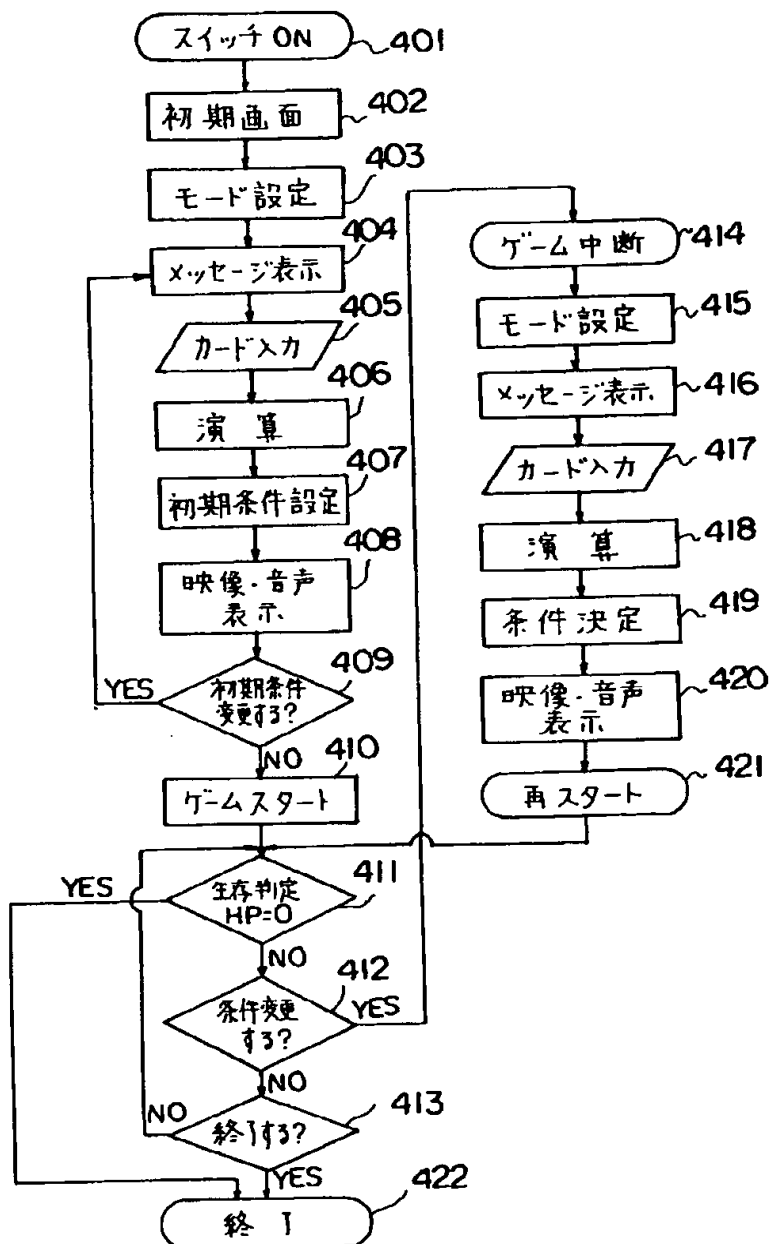
【图2】



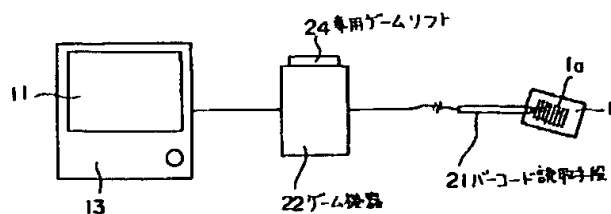
【図3】



【図4】



【図5】



CLIPPEDIMAGE= JP405307634A

PAT-NO: JP405307634A

DOCUMENT-IDENTIFIER: JP 05307634 A

TITLE: CARD GAME TOY

PUBN-DATE: November 19, 1993

INVENTOR-INFORMATION:

NAME

HARA, HIROSHI

ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME

KK EPOTSUKUSHIYA

COUNTRY

N/A

APPL-NO: JP04111855

APPL-DATE: April 30, 1992

INT-CL (IPC): G06K007/10;A63F001/02 ;A63F009/22 ;G06K017/00

ABSTRACT:

PURPOSE: To improve the interest of a game by determining the contents of the game by information obtained from a bar code reading/computing means and displaying the contents of the game as an image, or announcing them as voice.

CONSTITUTION: This card game toy is constituted of a bar code reading/
computing means 10 for reading out a bar code on a card displaying necessary data as the bar code and converting the read data into other information, a game apparatus 12 including a program memory which is connected to the means 10 to determine the contents of a game in accordance with the information obtained from the means 10 and an image/voice generating means 13 for converting the

contents of the game into an image or voice. Thereby the
information of the
game can be determined in accordance with information
obtained from the means
10 and the contents can be displayed as an image or
announced as voice. Thus
the contents of a game can be always obtained based upon
the senses of sight
and hearing and strong appeal and presence can be obtained.

COPYRIGHT: (C)1993,JPO&Japio

NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Industrial Application] this invention relates to a card game toy, and it relates to the card game toy which converts the content of a game concerned into a video signal while it determines the content of a game according to the data especially read in the bar code.

[0002]

[Description of the Prior Art] From the former, the character of fashion comics, etc. a character, a sign, etc. are entered in a card, character and strength are given to the card, according to the data, a card and a card are shown to each other, and are opposed, and there is play which determines victory or defeat. Moreover, in recent years, required data read the bar code of the card by which it was indicated by the bar code, oppose a card and a card according to this data, change this waging-war result into a number like the conventional example currently indicated by JP,3-193074,A, it displays on a display, and the card game toy which determines the victory or defeat of a game because a play person reads this number is introduced.

Since the bar code attached to all goods can also be used for this card game toy, it can increase a card on hand easily and can give change to expansion of a game. Moreover, since strength, the feature, etc. of the card cannot be known only by seeing a bar code, while the fun which looks for a strong bar code is also added, unexpected nature can arise in a game and the fun of a game can be doubled. Furthermore, in order for the operation of a computer to determine the victory or defeat of a card, the tempo of attack defense is good, oppressive feeling is in waging war, and it has many advantages -- moreover fairness is in the judgment of victory or defeat.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, only the number was displayed on the display, and since the character as which the card was filled in was not able to convert the actually fought scene into a video signal, the card game toy currently introduced by aforementioned JP,3-193074,A had the problem that the concrete content of waging war could be known only by imagination. Moreover, the monotonous melody only flowed and the aforementioned card game toy had the problem that the sound effect which enlivens the content of a game was not expectable, when displaying a result on a display at the time of a bar code input at the time of a game start.

[0004] this invention makes it a technical problem to solve such a problem, they are conversion to signals and voice-izing, complain of this content of a game to a visual sense and hearing ability, and aim at offering force, presence, and the card game toy whose unexpected nature of game expansion improved while it determines the content of a game according to the data obtained from a bar code.

[0005]

[Means for Solving the Problem] In order to attain this purpose, this invention reads the bar code of a card and offers bar code reading and an operation means of changing the read data into other information, the game machine machine equipped with the memory for a program which determines the content of a game according to the aforementioned information, and the card game toy characterized by to have conversion to signals, and the image and the voice generating means voice-ized for the aforementioned content of a game.

[0006] And with a bar code reading means to read the bar code of a card, the account of before, the read data are changed into other information and the game machine machine equipped with the memory for a program which determines the content of a game according to this information, and the card game toy characterized by having conversion to signals, and the image and voice generating means which are voice-ized for the aforementioned content of a game are offered.

[0007]

[Function] While the information acquired from the aforementioned bar code reading and operation means can determine the content of a game according to this invention according to claim 1, graphic display and since it can voice-ize, the content of a game can always be complained of the aforementioned content of a game to a visual sense and hearing ability, and force and presence can be obtained. That is, since a setup of the capacity of conversion to signals, the character voice-ized, or the character concerned, a vitality, arms, a

background, a situation, etc. changes serially according to the aforementioned information, it can expect the game expansion which always is not expected and the fun of a game doubles it. Furthermore, since the bar code attached to all goods can be used, the content of a card which the pleasure which finds a card with a play person advantageous to itself was acquired, and the play person found can also acquire conversion to signals and the pleasure of being voice-ized.

[0008] Moreover, while changing into other information the data obtained from the aforementioned bar code reading means with the aforementioned game machine vessel according to invention according to claim 2

The content of a game is determined according to this information, further, the aforementioned content of a game can always be complained of the aforementioned content of a game to a visual sense and hearing ability like a claim 1 by graphic display and voice-izing, force, the unexpected nature of presence and game expansion, etc. can be obtained, and the fun of a game doubles.

[0009]

[Example] Next, one example concerning this invention is explained with reference to a drawing.

(Example 1) The block diagram of the card game toy which drawing 1 requires for the example 1 of this invention, and drawing 2 are the appearance perspective diagrams of the bar code reading and the operation means shown in drawing 1.

[0010] As shown in drawing 1 and drawing 2, the card game toy concerning this invention Bar code reading and an operation means 10 by which required data read bar code 1a of the card 1 by which it was indicated by the bar code, and change the read data into other information. It connects with bar code reading and the operation means 10 concerned, and connects with the game machine machine 12 equipped with the memory for a program which determines the content of a game according to the aforementioned information, and the game machine machine 12 concerned, and the aforementioned content of a game consists of conversion to signals, and the image and voice generating means 13 which are voice-ized.

[0011] In addition, the card game toy introduced by JP,3-193074,A as aforementioned bar code reading and operation means 10 in the example 1 is explained about the case where the commercial super famicom was used as a game machine machine 12, and home television is used as an image and a voice generating means 13. As especially aforementioned bar code reading and operation means 10 are shown in drawing 2, the bar code reading means 3 which consists of an infrared photosensor which can read bar code 1a by making it pass in instant is installed in the direction of an arrow, for example, direction, of a request of a card 1 at the upper-limb (back) side (a near side is sufficient) of a main part 2. Moreover, the liquid crystal display (LCD) 4 of a main part 2 which is a victory-or-defeat display means is mostly formed in the center section.

[0012] On the left-hand side of [P1] the aforementioned liquid crystal display 4, attack key 5b and power-up key 6b are prepared in attack key (battle key) 5a, power-up key 6a, and right-hand side P2, respectively.

Moreover, **** (Light Emitting Diode) L1 -L5 which shows directions, an attack display, etc. of an attack side or the defense to the margo-inferior (this side) side of a display 4 It is arranged and they are an electric power switch K1, the selection key K2, and the set key K3 in the bottom further. It is arranged.

[0013] Furthermore, the interior of the aforementioned main part 2 is equipped with an operation means to calculate the data obtained from aforementioned bar code 1a using the formula determined beforehand although not illustrated. Moreover, the jack 7 in which the terminal for connecting with the game machine machine 12 is inserted is installed in the anterior of the aforementioned main part 2.

[0014] The exclusive game software (memory for a program) 14 which determines the content of a game as the aforementioned game machine machine 12 according to the information transmitted from aforementioned bar code reading and operation means 10 is carried. Moreover, aforementioned image and voice generating means 13 are equipped with the display 11 which displays an image, a message, etc.

[0015] Next, concrete operation of the card game toy concerning an example 1 is explained. Drawing 3 is the block diagram showing the composition of the card game toy concerning an example 1. As shown in drawing 3, a bar code reading means 3 by which the data of bar code 1a of a card 1 were read transmits the data to a data operation means. A data operation means by which the aforementioned data were received calculates the aforementioned data, transposes them to other information, and transmits this information to the game machine machine 12. Using this information, the content of a game, i.e., a setup of a character, the capacity of a character, arms, a vitality, etc. determine conditions required for advance of games, such as a setup of scenes, such as a background, and the game machine machine 12 which received the aforementioned information transmits this signal for them to an image and the voice generating means 13.

And the image and a voice generating means 13 by which the aforementioned signal was received change this signal into an image and voice, and voice[conversion to signals and]-izes the aforementioned content of a game.

[0016] Next, an example of how to play with the card game toy concerning an example 1 is explained.

Drawing 4 is a flow chart which shows an example of how to play with the card game toy concerning an example 1. In addition, in the example 1, since the case where a game is performed alone is explained, each key with which aforementioned bar code reading and operation means 10 are equipped was set up so that it may act according to the content of this exclusive game software, and an image was displayed on a display 11, it decided not to perform a display on a display 4.

[0017] first, the electric power switch of bar code reading and the operation means 10, the game machine machine 12, and the image and a voice generating means 13 -- turning on (Step 401) -- while an initial screen (Step 402) is displayed on the display 11 of an image and the voice generating means 13, music flows. Support of mode setting, such as a kind of game and the waging-war number, is displayed on this initial screen. It is based on this support and is the selection key K2. It pushes and mode setting is performed (Step 403). Next, the message corresponding to the aforementioned mode setting is displayed on a display 11 (Step 404). Next, according to the aforementioned message, the data currently displayed on bar code 1b from the card 1 are inputted (Step 405). Here, as for the card 1 to input, a character card, the arms card which the capacity of the character is compensated [card] and makes aggressivity raise, the protector card which makes the defense force of the character raise, the item card which makes the vitality of the character raise input the desired card 1 according to a message. Here, as for these cards 1, a kind, number of sheets, etc. may change with contents of the exclusive game software 14. And in this way, since all conditioning (procedure on game advance) can be performed by the card input, a game can be gone on easily.

[0018] Next, after calculating using the data inputted from the aforementioned card 1 and changing the aforementioned data into other information (Step 406), while setting up initial condition, such as the character, (Step 407) and carrying out graphic display of this content to a display 11 according to this information, it voice-izes (Step 408). At this time, according to the content of the aforementioned exclusive game software 14, the aforementioned initial condition can compound information the case where it is chosen from the character registered beforehand, arms, a protector, etc., and within a computer, and can also make a new original character, arms, a protector, etc.

[0019] Next, when starting a game according to the aforementioned initial condition, it is the set key K3. When pushing, starting a game (Step 410) and changing the aforementioned initial condition, it is the selection key K2. It pushes, and returns to Step 404 and a card input is newly performed (Step 409). If a game is started after determining initial condition (Step 410), based on the content of the aforementioned exclusive game software 14, the character set up by initial condition will start action (fight). When doubling timing, pushing attack key 5a, when acting dropping a bomb at this time, for example, an enemy, etc., and escaping from an enemy, it carries out pushing power-up key 6a etc., and a game is gone on. In addition, a sound effect and a melody generate it while graphic display (animation display) of the whole of this situation is carried out to a display 11.

[0020] Moreover, a game is ended, when a computer calculates the damage of the character or an enemy, always performs the survival judging of the character (Step 411) and is set to survival value $HP=0$ in the middle of fighting (Step 422). On the other hand, in the middle of the aforementioned action (fight), for example, when making a desired condition change (Step 412), giving desired arms and a protector to the character or making a vitality raise etc. Selection key K2 It pushes, and a game is once interrupted (Step 414), a mode setting screen is displayed on a display 11, this screen is followed, and it is the selection key K2. The mode to push and change is chosen (Step 415). A message is displayed on a display 11. Next, the (step 416), The desired card 1 is inputted according to this message (Step 417). After calculating using the data inputted from the aforementioned card 1 and changing the aforementioned data into other information (Step 418), While carrying out graphic display of this content that determines conditions with the new character (Step 419) to a display 11 according to this information, it voice-izes (Step 420). Then, set key K3 It pushes and a game is resumed (Step 421).

[0021] Moreover, in the middle of a game, when you want to end (Step 413), it is an electric power switch K1. It pushes and a game is ended (Step 422). In addition, although the card game toy introduced by JP,3-193074,A was used as bar code reading and an operation means 10 in the example 1, not only this but a bar code can be read, data processing of this data is carried out, and as long as changing into other data is possible, you may use other bar code reading and operation means.

[0022] Moreover, as a game machine machine 12, although the commercial super famicom was used, not only this but a personal computer etc. may use other video game machines. Furthermore, you may connect aforementioned bar code reading and operation means 10 to small models, such as Game Boy equipped with exclusive game software. Moreover, if exclusive game software is made to correspond, even if the card game toy concerning this invention inputs the bar code attached to all goods, it can be gone on in a game.

[0023] Moreover, although this example explained the case where a game was performed alone, also being able to perform a game not only by this but by plurality, and opposing cards etc. can perform all kinds of game by changing the content of exclusive game software. And in this example, although explained on the basis of the role playing game, it is possible not only this but to perform other games, such as for example, a baseball game, a soccer game, and a racing game, by making exclusive game software correspond.

(Example 2) Next, the example 2 concerning this invention is explained with reference to a drawing.

[0024] Drawing 5 is the block diagram of the card game toy concerning the example 2 of this invention. The card game toy applied to an example 2 as shown in drawing 5 changes into other information a bar code reading means 21 read the bar code of the card which indicated the required data by the bar code, and the data read the account of before, and the game machine machine 22 equipped with the exclusive game software 24 which determines the content of a game according to this information, and the aforementioned

content of a game consist of conversion to signals, and the image and the voice generating means 13 voice-ized.

[0025] This card game toy is the exclusive game software 24, the data transmitted from the bar code reading means 21 are calculated, and it changes them into other information, and determines the content of a game according to this information further. What removed the operation means of the bar code reading and the operation means 10 used in the example 1 as the aforementioned bar code reading means 21 can be used. moreover, - which operates a bar code operation means for bar code reading and the operation means 10 used in the example 1 -- it can also be used for an example 2 by installing a carrying-out transfer switch and switching this switch Furthermore, as long as reading of a bar code is possible for the pen type reader usually used, you may use other bar code reading meanses.

[0026] The same device as an example 1 can be used for the aforementioned game machine machine 22, and an image and a voice generating means 13. Drawing 6 is the block diagram showing the composition of the card game toy concerning an example 2. As shown in drawing 6 , a bar code reading means 21 by which the bar code 1a data of a card 1 were read transmits the data to the data operation means of the game machine machine 22. After a data operation means by which the aforementioned data were received calculates the aforementioned data and transposes them to other information, it determines the content of a game using this information, and transmits this signal to an image and the voice generating means 13. And the image and a voice generating means 13 by which the aforementioned signal was received change this signal into an image and voice, and voice[conversion to signals and]-izes the aforementioned content of a game.

[0027] A game is gone on like the flow chart which also shows the card game toy concerning this example 2 to drawing 4 .

[0028]

[Effect of the Invention] As explained above, while the information acquired from the aforementioned bar code reading and operation means can determine the content of a game according to invention according to claim 1, as a result of the game expansion which can always complain of the content of a game to a visual sense and hearing ability, and always does not expect the content of a game graphic display and since it can voice-ize being expectable, the fun of a game doubles. Furthermore, since the bar code attached to all goods can be used, the content of a card which the pleasure which finds a card with a play person advantageous to itself was acquired, and the play person found can also acquire conversion to signals and the pleasure of being voice-ized. Furthermore, since the card input (bar code input) is used for this invention, it can operate a game machine machine easily.

[0029] Moreover, while changing into other information the data obtained from the aforementioned bar code reading means with the aforementioned game machine vessel according to invention according to claim 2, the content of a game is determined according to this information, further, the aforementioned content of a game can always be complained of the aforementioned content of a game to a visual sense and hearing ability like the effect of a claim 1 by graphic display and voice-izing, and force and presence can be obtained.

[Translation done.]